

GP 3713
#2

F-6779

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant Kenji FUJIOKA et al.

Serial No. 09/736,107

Filed : December 13, 2000

For : A VIDEO GAME APPARATUS, A CHARACTER
TRAINING CONTROLLING METHOD, AND A
READABLE STORAGE MEDIUM STORING
CHARACTER TRAINING CONTROL PROGRAMS

Group Art Unit : 3713

Examiner : (Not yet known)

Certificate of Mailing Under 37 CFR 1.8

I hereby certify that this correspondence is being deposited with the United States Postal Service as first class mail in an envelope addressed to ASSISTANT COMMISSIONER FOR PATENTS, WASHINGTON, DC 20231 on March 14, 2001.

Frank J. Jordan
(Name of Registered Representative)

[Signature] 03/14/01
(Signature and Date)

Assistant Commissioner
for Patents
Washington, D.C. 20231

RECEIVED
MAR 20 2001
TECHNOLOGY CENTER 3700

LETTER FORWARDING CERTIFIED PRIORITY DOCUMENT

Sir:

The above-identified application was filed claiming a right of priority based on applicant's corresponding foreign application as follows:

<u>Country</u>	<u>No.</u>	<u>Filing Date</u>
Japan	11-355202	December 14, 1999

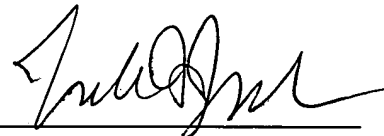
Serial No. 09/736,107

A certified copy of said document is annexed hereto and it is respectfully requested that this document be filed in respect to the claim of priority. The priority of the above-identified patent application is claimed under 35 U.S.C. § 119.

Respectfully submitted,

JORDAN AND HAMBURG LLP

By



Frank J. Jordan
Reg. No. 20,456
Attorney for Applicants

122 East 42nd Street
New York, New York 10168
(212) 986-2340

FJJ:cj
Enclosure: Certified Priority Document

Jordan and Hamburg LLC

F-6779

09/736.07

GAU. 3713



日本国特許庁

PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて
いる事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed
in this Office.

出願年月日

Date of Application:

1999年12月14日

出願番号

Application Number:

平成11年特許願第355202号

願人

Applicant(s):

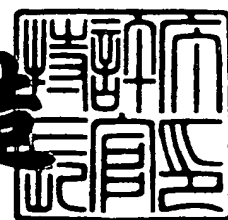
株式会社ケイシーイーオー

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2001年 2月16日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及川耕造



【書類名】 特許願

【整理番号】 26316

【提出日】 平成11年12月14日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 9/22

【発明の名称】 ビデオゲーム装置、キャラクター育成処理制御方法及びキャラクター育成処理制御プログラムを記録した可読記録媒体

【請求項の数】 14

【発明者】

【住所又は居所】 神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2 コナミ株式会社
社内

【氏名】 藤岡 謙治

【発明者】

【住所又は居所】 神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2 コナミ株式会社
社内

【氏名】 井上 秀登

【発明者】

【住所又は居所】 神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2 コナミ株式会社
社内

【氏名】 西川 直樹

【発明者】

【住所又は居所】 神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2 コナミ株式会社
社内

【氏名】 宮岡 宏司

【特許出願人】

【識別番号】 000105637

【住所又は居所】 神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100067828

【弁理士】

【氏名又は名称】 小谷 悦司

【選任した代理人】

【識別番号】 100075409

【弁理士】

【氏名又は名称】 植木 久一

【選任した代理人】

【識別番号】 100096150

【弁理士】

【氏名又は名称】 伊藤 孝夫

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 012472

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9708430

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ビデオゲーム装置、キャラクタ育成処理制御方法及びキャラクタ育成処理制御プログラムを記録した可読記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ゲーム画像が表示可能なモニタと、該モニタに表示されるキャラクタを含むゲーム画像に対して所定の操作を行う複数の操作部材とを有するビデオゲーム装置において、外部にデータを送信するデータ送信手段と、育成モード及び転送モードを選択的に指示するモード指示部材と、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその育成初期値を設定する第 1 の設定手段と、設定されたキャラクタに対し前記複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの行動をモニタ上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得る育成制御手段と、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作部材によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して前記育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与するアイテム付与手段と、育成が成功したか否かを判断する判断手段とを備え、転送モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタを前記育成初期値及び付与されたアイテムと一体で前記データ送信手段により外部へ送信可能にすることを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項 2】 外部からデータを受信するデータ受信手段と、育成モードが指示されたときに、データ受信手段により外部から受信したキャラクタであって前記育成初期値及び付与されたアイテムを備えたキャラクタを育成対象として設定する第 2 の設定手段とを備えたことを特徴とする請求項 2 記載のビデオゲーム装置。

【請求項 3】 モニタに表示されるキャラクタを含むゲーム画像に対して複数の操作部材により所定の操作を行うことでキャラクタの育成を行うキャラクタ育成処理制御方法であって、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその育成初期値を設定するステップと、設定されたキャラクタに対し前記複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの動作をモニタ上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得るステ

ップと、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作部材によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して前記育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与するステップと、育成が成功したか否かを判断するステップと、転送モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタを前記育成初期値及び付与されたアイテムと一体で外部へ送信するステップとを備えたことを特徴とするキャラクタ育成処理制御方法。

【請求項4】 外部から前記育成初期値及び付与されたアイテムを備えたキャラクタを受信するステップと、育成モードが指示されたときに、前記受信したキャラクタを育成対象として設定するステップとを備えたことを特徴とする請求項3記載のキャラクタ育成処理制御方法。

【請求項5】 モニタに表示されるキャラクタを含むゲーム画像に対して複数の操作部材により所定の操作を行うことでキャラクタの育成を行うキャラクタ育成処理制御プログラムであって、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその育成初期値を設定するステップと、設定されたキャラクタに対し前記複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの動作をモニタ上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得るステップと、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作部材によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して前記育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与するステップと、育成が成功したか否かを判断するステップと、転送モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタを前記育成初期値及び付与されたアイテムと一体で外部へ送信するステップとを備えたことを特徴とするビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体。

【請求項6】 外部から前記育成初期値及び付与されたアイテムを備えたキャラクタを受信するステップと、育成モードが指示されたときに、前記受信したキャラクタを育成対象として設定するステップとを備えたことを特徴とする請求項5記載のビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体。

【請求項7】 育成に成功したキャラクタを前記育成初期値及び付与されたアイテムと一体で外部へ送信するときに、受信許可要求コマンドを送信するステ

ップを備えたことを特徴とする請求項 5 又は 6 記載のビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体。

【請求項 8】 外部から前記育成初期値及び付与されたアイテムを備えたキャラクタを受信するときに、送信要求コマンドを送信するステップを備えたことを特徴とする請求項 7 記載のビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体。

【請求項 9】 外部から受信したキャラクタを育成するときに、先に付与されたアイテムとは異なるアイテムをキャラクタに付与することを特徴とする請求項 6 乃至 8 のいずれかに記載のビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体。

【請求項 10】 転送モードにおいては同一キャラクタの外部への送信回数をモニタに表示するステップを備えたことを特徴とする請求項 5 乃至 9 のいずれかに記載のビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体。

【請求項 11】 育成に成功した 1 又は 2 以上のキャラクタを用いて行われる別のビデオゲームプログラムを実行可能に備えていることを特徴とする請求項 5 乃至 10 のいずれかに記載のビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体。

【請求項 12】 モニタに表示されるキャラクタを含むゲーム画像に対して複数の操作部材により所定の操作を行うことでキャラクタの育成を行うキャラクタ育成処理制御プログラムであって、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその育成初期値を設定するステップと、設定されたキャラクタに対し前記複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの動作をモニタ上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得るステップと、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作部材によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して前記育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与するステップと、育成が成功したか否かを判断するステップと、再育成モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタであって前記育成初期値及び付与されたアイテムを備えたキャラクタを育成対象として設定するステップとを備えたことを特

徴とするビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体。

【請求項 1 3】 ゲーム画像が表示可能なモニタと、該モニタに表示されるキャラクタを含むゲーム画像に対して所定の操作を行う複数の操作部材とを有するビデオゲーム装置において、外部にデータを送信するデータ送信手段と、育成モード及び転送モードを選択的に指示するモード指示部材と、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその育成初期値を設定する第 1 の設定手段と、設定されたキャラクタに対し前記複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの行動をモニタ上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得る育成制御手段と、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作部材によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して前記育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与するアイテム付与手段と、育成が成功したか否かを判断する判断手段とを備え、転送モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタを前記育成初期値と一体で前記データ送信手段により外部へ送信可能にすることを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項 1 4】 モニタに表示されるキャラクタを含むゲーム画像に対して複数の操作部材により所定の操作を行うことでキャラクタの育成を行うキャラクタ育成処理制御プログラムであって、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその育成初期値を設定するステップと、設定されたキャラクタに対し前記複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの動作をモニタ上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得るステップと、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作部材によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して前記育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与するステップと、育成が成功したか否かを判断するステップと、転送モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタを前記育成初期値と一体で外部へ送信するステップとを備えたことを特徴とするビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技者の代わりにビデオ画面上のビデオキャラクタに擬似体験（ロールプレイング）を行わせるビデオゲーム装置、キャラクタ育成処理制御方法及びゲームプログラムが記録された可読記録媒体に関する。

【0 0 0 2】

【従来技術】

遊技者がビデオ画面上のビデオキャラクタ（以下、単にキャラクタという）として擬似体験を行うロールプレイングゲームとして、種々の場面において主人公キャラクタが他人キャラクタと対戦を繰り返しながら成長していく育成型ゲームが知られている。この種のゲームの場合、各キャラクタに対して異なる能力や個性を持たせるようにしてゲーム性を向上させている。また、キャラクタに対して複数種類の能力を全体の能力値の中から割り振り設定することで、それぞれ個性を持たせるようにしたものも知られている。

【0 0 0 3】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記育成型ゲームでは、相手キャラクタと対戦することに応じて種々の能力がアップするようになっているが、能力成長の要素が相手キャラクタとの対戦状態にのみ依存しているため、いつも同様な結果が得られることからゲームとしての興趣性に欠けるという嫌いがあった。また、キャラクタに種々の能力を割り振って設定するものでは、遊戯者の指示により設定された能力を有するキャラクタが得られるに過ぎないため、変化に乏しくなってやはり興趣性に欠けるという嫌いあった。

【0 0 0 4】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたもので、遊戯者により育成されたキャラクタをさらに別の面から再育成することを可能とすることで興趣性に富んだゲームを得るビデオゲーム装置、キャラクタ育成処理制御方法及びゲームプログラムが記録された可読記録媒体を提供することを目的とする。

【0 0 0 5】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するため、請求項 1 の発明は、ゲーム画像が表示可能なモニタと、該モニタに表示されるキャラクタを含むゲーム画像に対して所定の操作を行う複数の操作部材とを有するビデオゲーム装置において、外部にデータを送信するデータ送信手段と、育成モード及び転送モードを選択的に指示するモード指示部材と、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその育成初期値を設定する第 1 の設定手段と、設定されたキャラクタに対し前記複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの行動をモニタ上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得る育成制御手段と、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作部材によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して前記育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与するアイテム付与手段と、育成が成功したか否かを判断する判断手段とを備え、転送モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタを前記育成初期値及び付与されたアイテムと一体で前記データ送信手段により外部へ送信可能にすることを特徴としている。

【0006】

また、本発明の請求項 3 及び請求項 5 の発明は、モニタに表示されるキャラクタを含むゲーム画像に対して複数の操作部材により所定の操作を行うことでキャラクタの育成を行うキャラクタ育成処理制御方法及びそのキャラクタ育成処理制御プログラムを記録した可読記録媒体であって、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその育成初期値を設定するステップと、設定されたキャラクタに対し前記複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの行動をモニタ上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得るステップと、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作部材によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して前記育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与するステップと、育成が成功したか否かを判断するステップと、転送モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタを前記育成初期値及び付与されたアイテムと一体で外部へ送信するステップとを備えたことを特徴としている。

【0007】

上記の構成及び方法によれば、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその育成初期値（例えば、キャラクタの基本能力及び属性）が設定される一方、そのキャラクタに対し複数の操作部材の操作により育成目的に沿ったそれぞれの行動をモニタ上で行わせることでキャラクタの育成が実行される。このキャラクタの育成過程では、育成に影響を与えるアイテムがキャラクタに対して付与され、同じ行動をとっても育成の程度に差が生じることになる。また、転送モードが指示されたときに育成に成功したキャラクタが育成初期値及び付与されたアイテムと一体で外部に送信される。

【0008】

【発明の実施の形態】

図1は、本発明の一実施形態に係るキャラクタ育成処理制御方法が適用されるビデオゲーム装置を示す図で、（a）はその平面図、（b）はその側面図である。これらの図において、ビデオゲーム装置1は、持ち運び自在の携帯用のゲーム装置であり、コンピュータと対戦する1人プレイと2つのゲーム装置を通信ケーブルで接続することで人間と対戦する2人プレイとが選択可能にされると共に、一方のゲーム装置で育成したキャラクタを他方のゲーム装置に転送することができるように構成され、制御部等が内蔵された外部ケース2と、外部ケース2の表面上部に形成された表示部3と、外部ケース2の表面下部に形成された操作部4とから構成されている。

【0009】

表示部3は、ゲーム画像が表示可能な液晶パネル等からなるモニタ5が配設されて構成されている。また、操作部4は、左方に配設された十字ボタン6、右方に配設された第1押しボタン7及び第2押しボタン8、並びに、十字ボタン6と第1、第2押しボタン7、8間の下方に配設されたスタートボタン9及びセレクトボタン10から構成されている。

【0010】

また、外部ケース2の表面下部の右方コーナー部にはサウンド発生部11が構成され、外部ケース2の右側面には音量調整部12が配設されている。また、外

部ケース 2 の裏面上半部には ROM カセット装着部 1 3 が形成されている。また、外部ケース 2 の右側面には、2 台のゲーム装置を接続するための通信ケーブル 1 4 の先端に取り付けられているオス型コネクタ 1 5 が装着されるメス型コネクタ 1 7 が配設されている。なお、本実施形態では、ビデオゲーム装置 1 は、野球ゲームを行う場合について説明しており、遊戯者が選択した新人選手を 2 軍選手からを 1 軍選手に育成するサクセスゲームや、遊戯者が育成した選手等でチームを構成して相手チームと試合を行う対戦ゲーム等が実行できるようにしたものである。

【0 0 1 1】

モニタ 5 は、ゲーム開始前においてはゲームモード選択画面や種々のデータ入力画面等を必要に応じて選択的に表示し、ゲーム開始後においては複数のゲーム画像等を適宜表示するものである。十字ボタン 6 は、4 つの方向指示部を有し、例えば、第 1、第 2 押しボタン 7、8 等と組み合わせて操作することで各選手の個人データを登録したり、所定の動作を実行させたりするものである。また、打者のミート位置を調整するミートカーソルを移動させたり、走塁する塁を指定したり、ピッチャーの球種を指定したり、各選手の移動や送球する塁を指定したりするものである。

【0 0 1 2】

第 1 押しボタン 7 は、例えば、バッターにスイングを実行させたり、十字ボタン 6 と組み合わせてランナーを指定塁へ戻したり、ピッチャーに投球開始の指示を与えたり、野手にファインプレーを行わせたりするものである。また、第 2 押しボタン 8 は、例えば、バットの振りを通常と強振の一方に指定したり、十字ボタン 6 と組み合わせてランナーに盗塁させたり、十字ボタン 6 と組み合わせて牽制球を投げる塁を指定したり、中継に送球したりするものである。

【0 0 1 3】

スタートボタン 9 は、ゲームを開始させる以外に、例えば、十字ボタン 6 と組み合わせてバントを指定したり、投手や守備の交代を指定したりするものである。セレクトボタン 1 0 は、ゲームモードを指定する以外に、例えば、ミートカーソルをベースの中央位置に戻したりするものである。

【0014】

サウンド発生部 11 は、外部ケース 2 の内側にスピーカを内蔵して構成され、ゲームの進行に合わせて所定のゲーム音楽や効果音等を出力するものであり、音量調整部 12 は、スピーカから出力されるゲーム音楽や効果音等の音量を調整するものである。ROMカセット装着部 13 は、ROMカセット 18 を着脱自在に装着するものであり、内部にコネクタが配設されており、ROMカセット 14 の先端部に取り付けられたコネクタが差し込まれることで内部の制御部と電氣的に接続されるようになっている。

【0015】

このように構成されたビデオゲーム装置 1 では、外部ケース 2 の左右両側を両手で把持する一方、例えば、左手の親指で十字ボタン 6 を押圧操作すると共に、右手で第 1、第 2 押しボタン 7、8、スタートボタン 9 及びセレクトボタン 10 を適宜選択的に押圧操作することでサクセスゲームや対戦ゲーム等が実行される。なお、2 台のビデオゲーム装置 1 を通信ケーブル 14 で接続することにより 2 人で対戦ゲームを実行することができるようになる一方、サクセスゲームの場合には一方のビデオゲーム装置 1 で育成した選手（選手データ）を後述する特定の状態で他方のビデオゲーム装置 1 に転送し、この転送された選手を他方のビデオゲーム装置 1 で再育成することができるようにしている。

【0016】

図 2 は、ビデオゲーム装置 1 の制御構成の一例を示すブロック図である。この図では、新人の野球選手（キャラクタ）を育成するサクセスゲームを中心としたものを示している。従って、ROMカセットに記憶されている他のゲームを実行する場合、例えば対戦ゲームでは野球のルールに従った種々の制御手段が必要となる。この図において、制御部 20 は、ROMカセット 18 に記憶されているゲームプログラムやゲーム空間を構成する種々の画像データ等の各種データに基づいて、操作部 4 で操作された内容に応じたコマンドに対応するゲーム処理を実行するものであり、演算処理を実行する CPU 21、モニタ 5 への表示を制御するための制御プログラム等を記憶する ROM 22 及び処理データを一時的に記憶する RAM 23 から構成されている。

【0 0 1 7】

また、CPU 2 1 には、モニタ 5、十字ボタン 6、第 1、第 2 押しボタン 7、8、スタートボタン 9、セレクトボタン 1 0 及びサウンド発生部 1 1 が接続される一方、ROM カセット 1 8 が接続されるようになっている。また、CPU 2 1 には、表示 RAM 2 4、ゲーム画像形成手段 2 5、加減手段 2 6、確率変更手段 2 7、残り経験点分配手段 2 8、月・週変更手段 2 9、心身度合変更手段 3 0、モード選択手段 3 1、育成初期値設定手段 3 2、再育成値設定手段 3 3、育成制御手段 3 4、育成成功判断手段 3 5、アイテム付与手段 3 6、送信手段 3 7 及び受信手段 3 8 が接続されている。

【0 0 1 8】

ROM カセット 1 8 は、各種ゲームプログラム、プレイキャラクタ（育成対象となる選手）の言動（喋る内容を示す文章、プレイキャラクタ及びこれに関連するキャラクタの行動を示す画像）、プレイキャラクタの育成に影響を与えるアイテム及び基本画面や背景画面等の他の画像が記憶される ROM 1 8 1、残り経験点部（持ち点部）、加減点テーブル、能力値及び心身（体調、やる気）度合の各種内容が更新的に記憶される RAM 1 8 2、並びに、RAM 1 8 2 のバックアップ電池 1 8 3 が内蔵されて構成されたものである。なお、プレイキャラクタの育成結果に影響を与える上記アイテムについては後述する。

【0 0 1 9】

表示 RAM 2 4 は、モニタ 5 の表示面に表示すべき 1 画面が書き込まれるもので、例えば、1 / 6 0 秒という周期で書き込みと読み出しとが交互に繰り返され、これによって残像現象による安定した画像がモニタ 5 に表示されるようになっている。

【0 0 2 0】

ゲーム画像形成手段 2 5 は、操作部 4 の十字ボタン 6、第 1、第 2 押しボタン 7、8、スタートボタン 9 及びセレクトボタン 1 0 の操作内容と ROM 1 8 1 のゲームプログラム及び RAM 1 8 2 の内容とに依存してゲーム画像を決定し、表示 RAM 2 4 に所定の表示画を形成させるものである。

【0 0 2 1】

加減手段 2 6 は、遊戯者が後述する画面から「キャンプ」を選択し、種々の練習を積むことで所定の値を持ち点である「残り経験点」に加算し、あるいはゲーム進行中等に生じるマイナスのイベントによって所定の値を「残り経験点」から減算するものである。

【 0 0 2 2 】

確率変更手段 2 7 は加減手段 2 6 による加減動作を行う確率をランダムに設定するもので、「月・週」における練習の状況やイベント等の履歴を変動要素として採用し、それらの要素を考慮に入れて設定するものである。例えば、これら各要素が良い方向や結果であれば確率アップとして作用させ、逆の場合には確率ダウンとして作用させる（加点の場合）。具体的には、ある数値範囲の数値に対して一致する当たり数値の増減で対処することができる。

【 0 0 2 3 】

残り経験点分配手段 2 8 は「残り経験点」を各種の「能力」に振り分ける際の演算を実行するものである。「残り経験点」の種類としては、「筋力」、「敏捷」及び「技術」があり、これらの各点数は「キャンプ」における練習の種類に応じて、また他の要素によっても点数がアップされるようになっている。この点については、その詳細を図 1 4 乃至図 1 6 を参照して後述する。

【 0 0 2 4 】

月・週変更手段 2 9 は、操作部 4 の所定の操作ボタン（第 1，第 2 押しボタン 7，8 等）が 1 回操作される毎に時を 1 週ずつ経過させるものである。心身度合変更手段 3 0 は、「体調」と「やる気」の度合をそれぞれ顔マークで表現させるものである。「体調」度合は「キャンプ」での練習のし過ぎでダウンし、メニュー画面における「回復」の選択や、怪我等による入院等によってアップするようになっている。「やる気」度合は「キャンプ」やイベント、メニュー画面における「回復」や「電話」の選択によってアップし、あるいはダウンするようになっている。

【 0 0 2 5 】

モード選択手段 3 1 は、遊戯者が登録した新人選手を育成するための育成モードと、育成が成功した選手を別のビデオゲーム装置に転送するための転送モード

とを備えており、操作部 4 の所定の操作ボタンの操作により選択されるものである。これらのモードの選択は、操作部 4 の所定の操作ボタンを操作することで実行される。

【0026】

育成初期値設定手段 32 は、遊戯者が育成すべき新人選手（プレイキャラクター）を操作部 4 の所定の操作ボタンの操作により登録したときにその選手を育成対象として設定する。また、育成初期値設定手段 32 は、遊戯者による操作部 4 の所定の操作ボタンの操作等に応じてその選手のゲーム開始時における基本能力（利き腕、打撃フォーム、投法、守備位置、サブ守備位置、転生回数、投手タイプ等）を属性（選手の名前、背番号、シリアル No. 等）と共に設定するものである。また、この育成初期値設定手段 32 は、例えば、遊戯者が選手の名前を登録したときに他の項目については自動的に設定するようにすることも可能である。なお、本発明では、上記基本能力を育成初期値という。

【0027】

また、再育成値設定手段 33 は、別のビデオゲーム装置で育成されて転送されてきた選手の再育成を行うときに、その選手を再育成対象として設定するものである。この再育成値設定手段 33 では、先のビデオゲーム装置において最初に設定された上記基本能力及び先のビデオゲーム装置における育成過程で付与された育成結果に影響を与えるアイテムが別のビデオゲーム装置におけるその選手のゲーム開始時における基本能力として上記属性と共に設定される。

【0028】

育成制御手段 34 は、登録された選手に対し操作部 4 の所定の操作ボタンの操作に応じて育成目的に沿った行動をモニタ 5 上で行わせることで選手の初期育成値（初期育成対象能力等）に対して積算された育成値を得るようにするものである。

【0029】

育成成功判断手段 35 は、遊戯者により登録された新人選手が「キャンプ」で種々のトレーニングを実行することで、あるいは種々のイベント等に対応すること等で予め設定されている能力（育成値）を有するようになったか否かを判断す

るものである。新人選手が予め設定された能力を有するようになったときに、その選手の育成は成功したものと判断される。本発明では、選手の育成に成功した場合にだけ、その選手を別のビデオゲーム装置に転送して再育成することができるようになっている。

【0030】

アイテム付与手段36は、例えば、「キャンプ」、「回復」、「電話」等が選択されることにより遊戯者の登録した新人選手が予め設定した行動をとったり、ある定められた行動をとるときに規定以上の時間が経過したり、ある特性値に対して累積値等が一定値以上あるいは一定値以下になったりすること等に対応して、予め設定されている複数のアイテムの中から1乃至複数のアイテムを選手に付与するものである。このアイテムは、上記のようにプラス面あるいはマイナス面で選手の育成結果に影響を与える（すなわち、選手の育成状況及び操作部4の所定の操作ボタンの操作による選手に対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して後述する育成値の積算値に影響を与えることになる。）ものであって、本実施形態では、例えば次表に示すような内容のものが設定されている。

【0031】

【表 1】

野球超人伝	特殊能力（広角打法、重い球、センス○）が付く
野球凡人伝	特殊能力（三振男、寸前×、センス×）が付く
幸せのボール	変化球ポイントUP時、さらに+1
呪いのボール	変化球ポイントUP時、-1される
速いスパイク	すばやさポイントUP時、さらに+1
臭いスパイク	すばやさポイントUP時、-1される
よく飛ぶバット	筋力ポイントUP時、さらに+1
ゆがんだバット	筋力ポイントUP時、-1される
赤のリストバンド	特殊能力（左投手○）が付く
白のリストバンド	特殊能力（左投手×）が付く
ナイスなグラブ	技術ポイントUP時、さらに+1
病めるグラブ	技術ポイントUP時、-1される
ロックオン	打球を追尾し、打ちやすくなる
ラブスコープ	彼女の好感度情報が見れる
お守り	事故の回避、故障率を-25%
呪いの人形	故障率+1%
レオーネX	彼女好感度UP時、さらに+1
ガンダーロボ	マニアポイントUP時、さらに+1
ゴメラ人形	マニアポイントUP時、×2
さおりちゃんのフィギア	マニアポイント、毎週+1
車	デート場所が増える。彼女好感度UP時、さらに+1～3
秘密の写真	必ず章をクリアできる
勲章（金）	特殊能力（威圧感）が付く
勲章（銀）	世間評価、初期値20ポイント
パワビタンH	HPを回復する
マグマの笛	ダイジョーブ博士を呼び出す
特効薬	体の病気、全回復
?ビデオ	やる気回復
パワビタゴールドA	HP、やる気、心の病気 回復

【0032】

ここで、例えば、「野球超人伝」というアイテムが付与されると、広角打法を身に付けたり、重い球を投げることができたり、試合運びのセンスが向上する（センス○）等の特殊能力が付くことになる。また、「野球凡人伝」というアイテムが付与されると、三振する率が高くなったり（三振男）、試合開始直前にスタメンから外されたり（寸前×）、試合運びのセンスが低下（センス×）したりする等のマイナス面での特殊能力が付くことになる。

【0033】

また、「よく飛ぶバット」というアイテムが付与されると、筋力ポイントがアップするときに、さらに「+1」が加算される。また、「赤のリストバンド」というアイテムが付与されると、左投げの投手に対して強くなる（左投手○）という特殊能力が付くことになる。また、「パワービタンH」というアイテムが付与されると、体力（HP）が速く回復するようになる。なお、本実施形態では、「キャンプ」での練習後や、他の行動時等に所定の条件を満たすことで「彼女（ガールフレンド）」ができるように設定されている。この「彼女」ができることで、種々のメリット（例えば、「彼女」から「野球超人伝」をプレゼントされる等、選手の育成結果により影響を与えるアイテムが付与される回数が増加する）を得ることが可能になる。

【0034】

送信手段37は、育成に成功した選手データを別のビデオゲーム装置に送信（転送）するためのものであり、受信手段38は、別のビデオゲーム装置で育成された選手データを受信するためのものである。なお、本実施形態では、2台のビデオゲーム装置が通信ケーブル14を介して接続されることでデータの送受信が行われるようになっているが、赤外線通信等の無線方式でデータの送受信を行うようにすることも可能である。

【0035】

なお、上記ゲーム画像形成手段25、加減手段26、確率変更手段27、残り経験点分配手段28、月・週変更手段29、心身度合変更手段30、モード選択手段31、育成初期値設定手段32、再育成値設定手段33、育成制御手段34、育成成功判断手段35、アイテム付与手段36等はCPU21の機能実現手段として構成される。

【0036】

次に、サクセスゲームが選択された場合の各ゲーム画面について図3乃至図17に基づいて簡単に説明する。なお、これらゲーム画面はサクセスゲームを説明するための一例であって、サクセスゲームを別のゲーム画面で構成することも可能である。まず、初期画面でサクセスゲームが選択されると、図3の画面が表示される。この画面は新人選手を登録するもので、登録要素としては、大きく分け

て、選手の成育をマイコンに任せる「オート成長タイプ」と「マニュアル成長タイプ」があり、「オート成長タイプ」では、「万能タイプ」、「1番打者タイプ」～「4番打者タイプ」及び「8番打者タイプ」が設定可能になっている。

【0037】

図4は、その次の画面で、新人選手を特定するための個人データを入力するものである。例えば「名前」、「きき腕」、「守備」「フォーム」等のデータがあり、右上に現在設定中の内容が表示される。なお、下部には、カーソルが位置する個所のデータに対応するデータが表示されており、これらの中から所望のデータをカーソルで選択し得るようになっている。遊戯者が例えば名前を登録することで他の項目については自動的に設定されるようにすることも可能である。

【0038】

図5は、その次の画面で、「キャンプ」（カーソルが設定されている）、「回復」、「能力アップ」、「個人データ」及び「評価」等がそれぞれ選択可能に表示されており、ここではカーソルが「キャンプ」に設定されている。図6は、その「キャンプ」が選択指示された場合の画面で、「打撃」、「ティー」、「ダッシュ」（カーソルが設定されている）、「走り込み」、「ノック」、「実戦守備」、「筋トレ」及び「もどる」がある。それぞれの練習メニューによって、持ち点である「残り経験点」（図15）の種類の点数が、確率変更手段27からの確率に従って加減算される。例えば、「筋トレ」を選択すると、「筋力」がアップするが、「技術」の点数がダウンすることもある。また、「もどる」は前画面にリターンする場合に用いるものである。

【0039】

また、「打撃」は他の要素と異なり、遊技者の能力に依存して「残り経験点」を、確率変更手段27からの確率に従ってアップさせ、あるいはダウンさせる。すなわち、バッティングピッチャーが投球する画面が表示され、所定球だけバッティング練習ができるようになっている。これは、十字ボタン6でミートカーソルMC（図11参照。コース的にボールがバットに当たる領域を示す。）を上下左右に移動させ、第1押しボタン7の操作でバッティングピッチャーが投球するボールをヒットさせることで「残り経験点」を確率変更手段27からの確率に従

ってアップすることができる。第1押しボタン7の操作により空振りになったときは、「残り経験点」はダウンする。

【0040】

図7は、図5において「回復」が選択された場合の画面で、「休む」、「あそぶ」及び「もどる」が表示される。図8は、図5に対応する画面で、種々の条件下で表示される「電話」が選択可能にされている点等で相違している。なお、図には示していないが、マイナスイベントとして怪我等で入院した場合は、この画面には「回復」と「電話」が表示され、「キャンプ」は選択不能のために表示されない。

【0041】

図9は、図8において「電話」を選択した場合の次に表示される画面である。「電話」は、「コーチ」、「チームメイト」あるいは「実家」にできるようになっている。ここで、「コーチ」に電話すると、種々の会話があり、基本的には「残り経験点」がアップするものの、他の点でマイナスとなる。「チームメイト」に電話すると、監督の評価がアップする。また「実家」に電話すると、「やる気」はアップするものの、他の点でマイナスとなる。このような各要素は確率変更手段27による確率変化によって加減手段26による動作が制御される。

【0042】

図10は、コーチの評価がアップして二軍のスタメンを言い渡される会話の画面である。図11は、図10の次に表示される画面で、バッターとして二軍の試合に出場している場面を示している。ここで、安打の本数が多い程、コーチ、監督の評価がアップする。図12は、スタメン出場の結果を示す画面で、特に「三振」でコーチ、監督の評価が下がり、スタメン出場のチャンスがダウンする。

【0043】

図13は、マイナスイベントとしての怪我をした場合を示す画面である。図14乃至図16は、残り経験点分配手段28による「残り経験点」の「能力」への振り分けを説明するための図である。なお、図15は、図14のテーブルの下半部をスクロールさせて表示したもので、図14、図16の場合と同様、「残り経験点」を割り振ることができるようになっている。ここでは「現能力」、「変化

後」の能力の表示が省いてある。

【0044】

これら図14、図15に示すテーブル中の数値は、「能力」を1点アップするのに要する「残り経験点」の点数を示している。今、図14において、「筋力」が36点あり、「打撃パワー」が65点、「肩力」が8点である。そして、図16で、「打撃パワー」を2点アップした67点に変更し、「肩力」を1点アップした9点に変更すると、「残り経験点」は4点($=36-4\times2-24$)となる。同様に図14で、「技術」の44点は、図16では、「肩力」と「守備」の各1点アップによって、7点($=44-5-32$)に減っている。なお、この「肩力」と「守備」の各1点アップによって、「敏捷」も50点($=65-5-10$)に減ることになる。

【0045】

すなわち、このサクセスゲームでは、育成すべき選手に対して操作部4における所定の操作ボタンの操作により育成目的に沿ったそれぞれの行動をモニタ5上で行わせることで、選手の初期育成値(初期育成対象能力等)に対して積算された育成値を得るようにしている。この育成値がゲーム終了時点等において予め設定されている値に達しているときに選手の育成に成功したものとされる。この育成値は、上記のように育成過程において付与されるアイテムに応じて影響を受けることになる。

【0046】

図17は、所定の選手を新人選手として登録するための画面で、新人選手が監督から1軍行きを命じられると、この画面中の下のマス目に名前が表示され、1軍でプレーができることとなる。なお、図には示していないが、成長した新人選手が1軍に上がると、初期画面で対戦ゲームを選択した際に、この選手も1軍プレー可能な選手とされ、能力に沿ったプレーを行うこととなる。遊技者は予め設定された人数になるまで1人ずつ新人選手を育成することが可能である。

【0047】

すなわち、このサクセスゲームは、新人選手が入団して、所定年度(例えば、3年)を経過するまでに種々の練習その他の要素及び心情的な要素(言動)を繰

り返ししながら、またコーチからの2軍でスタメン出場指示等を通じて個性ある能力を有した選手に育ち、最終的には監督からの指示で待望の1軍に昇格することで終了するゲームである。但し、本発明では、後述するように、1軍に昇格するまでに育成した選手データを通信ケーブルを介して友人等が所有している別のビデオゲーム装置に転送（送信）することで、友人等が所有している同様の構成になる別のビデオゲーム装置で再育成することができるようになっている。

【0048】

この場合、選手は育成完了後の能力をそのまま引き継いで別のビデオゲーム装置に転送されるのではなく、新人選手として最初に登録されたときに設定された基本能力（育成初期値）と、その選手に対する育成過程で付与されたアイテムと、「彼女」ができたときにはその「彼女」とだけを備えた状態で属性と共に別のビデオゲーム装置に転送されることになる。その選手が転送された別のビデオゲーム装置では、先のビデオゲーム装置において最初に設定された基本能力（初期育成値）と、その選手に対して育成過程で付与されたアイテムと、「彼女」がいる場合にはその「彼女」とだけを引き継いだ状態を別のビデオゲーム装置での育成初期値としてスタートし、その後その選手に対して上記と同様の操作で育成（再育成）が行われることになる。

【0049】

これにより、先の遊戯者が育成した内容とは異なる別の面で優れた能力を備えた選手の育成が可能になり、今まで以上に興趣性に優れたゲームを実現することが可能となる。さらに、この別のビデオゲーム装置で再育成された選手は、別のビデオゲーム装置での育成初期値にさらに追加のアイテムが付与された状態で属性と共に先のビデオゲーム装置やさらに別のビデオゲーム装置に転送することができる。この転送回数（転生回数）には特に制限は設けられていない。これによって、1人の選手を何回も転送（転生）させながら優秀な能力を持った選手に育てることができ、従来のゲームにはなかった興趣性に優れたものとなる。

【0050】

次に、ビデオゲーム装置1で育成の成功した選手を別のビデオゲーム装置に転送（移動）する場合の動作について、図18に示すフローチャートを参照して説

明する。

【 0 0 5 1 】

まず、操作部 4 の所定の操作ボタンの操作によりモニタ 5 に表示された選択画面で第 1 のモード選択が行われる（ステップ S T 1）。この選択画面は、例えば、図 1 9 に示すように構成されたものであり、「サクセス」、「対戦」又は「データ」が選択可能になっている。「サクセス」は、上記のようなサクセスゲームを実行する場合に選択されるものであり、「対戦」は、2 チームでの対戦ゲームを実行する場合に選択されるものである。また、「データ」は、登録されている育成した選手の各種データや、その他の登録されている各種データの確認を行う場合に選択されるものである。このステップ S T 1 では、「データ」が選択される。

【 0 0 5 2 】

次いで、所定の操作ボタンの操作によりモニタ 5 に表示された次の選択画面で第 2 のモード選択が行われる（ステップ S T 3）。この選択画面は、例えば、図 2 0 のように構成されたものであり、「みる」、「けす」、「パスワード」又は「転生」が選択可能になっている。「みる」は、登録されている各種データを確認する場合に選択されるものであり、「けす」は、登録されている各種データを消去する場合に選択されるものである。また、「パスワード」は、中断したゲームを再開するのに必要なパスワードを得る場合に選択されるものであり、「転生」は、育成に成功した選手を別のビデオゲーム装置に転送する場合に選択されるものである。このステップ S T 3 では、「転生」が選択される。

【 0 0 5 3 】

この「転生」が選択されると、例えば、図 2 1 に示すような転生モード画面が送信する側と受信する側の両方のビデオゲーム装置 1 に表示される。この転生モード画面は、「あげる」又は「もらう」が選択可能に構成されたものである。「あげる」は、育成した選手データを別のビデオゲーム装置に送信する場合に送信する側のビデオゲーム装置で選択されるもので、この「あげる」が選択されると、別のビデオゲーム装置 1 に対して受信許可を要求する受信許可要求コマンドが送信手段 3 5 により送信される。

【0054】

また、「もらう」は、育成された選手データを受信する場合に受信する側のビデオゲーム装置1で選択されるもので、この「もらう」が選択されると、送信する側のビデオゲーム装置1に対して送信要求を行う送信要求コマンドが送信手段35により送信される。

【0055】

次いで、所定の操作ボタンの操作によりモニタ5に表示されている転生モード画面で「あげる」及び「もらう」の選択が行われる（ステップST5）。すなわち、上記のようにデータを送信する側のビデオゲーム装置1では「あげる」が選択され、受信する側のビデオゲーム装置1では「もらう」が選択される。この段階で、例えば、図22に示すような選手選択画面が表示される。この図では、遊戯者により育成された選手が太線で描かれている。

【0056】

次いで、所定の操作ボタンの操作によりモニタ5に表示されている選手選択画面でサクセスゲームにより育成した選手のうちから転送すべき選手の選択が行われる（ステップST7）。すなわち、図22に太線で示されて選手のうちからカーソルで1の選手の選択が行われる。この図では、カーソルの移動により上段右端の選手が選択される。このとき、図22の下半部には、選択した選手の有している基本能力や属性（選手の名前（パワプロ）、シリアルNo.（No. 18）、背番号（23）、選手の名前（パワプロ）、転生回数（2）、投法（右投トルネード）等）が表示される。

【0057】

次いで、転送する選手の転送確認が行われる（ステップST9）。このとき、モニタ5には、例えば、図23に示す画面が表示される。この画面は、下半部に転送する予定の選手データが表示され、上半部に「はい」及び「いいえ」の選択表示が行われる。転送してもよい場合は「はい」が選択されて転送指示がなされる。

【0058】

次いで、転送指示が行われたか否かが判別される（ステップST11）。この

判定が否定されたときは、転送指示が行われるまで待機し、判定が肯定されたときは、データ転送処理が実行される（ステップ S T 1 3）。このとき、モニタ 5 には、例えば、図 2 4 に示す転送中画面が表示される。転送されるデータは、その選手が新人選手として登録されたときに設定された基本能力と属性、その選手に対する育成過程で付与された育成結果に影響を与えるアイテム、及び「彼女」（「彼女」がいる場合のみ）だけである。但し、本発明では、「彼女」を基本能力の中に含めて扱うものとする。

【 0 0 5 9 】

次いで、データ転送が終了したか否かが判別される（ステップ S T 1 5）。この判定が否定されるとデータ転送が終了するまで待機し、この判定が肯定されると転送した選手データがすべて削除される（ステップ S T 1 7）。データの削除が完了するとモニタ 5 には図略の所定の転送終了メッセージが表示され（ステップ S T 1 9）、転送動作は終了する。

【 0 0 6 0 】

一方、選手データの転送を受ける側のビデオゲーム装置 1 では、ステップ S T 5 で「もらう」を選択したのち、データ転送が開始されるまで待機し（ステップ S T 2 1）、その後に転送が開始されたか否かが判別される（ステップ S T 2 3）。この判定が否定されると、転送が開始されるまで待機する。そして、判定が肯定されると、モニタ 5 にデータ転送処理中の画面が表示される（ステップ S T 2 5）。この画面は、転送する側のビデオゲーム装置 1 に表示されるものと同一の図 2 4 に示すものである。

【 0 0 6 1 】

次いで、転送処理が終了したか否かが判別され（ステップ S T 2 7）、判定が肯定されるとモニタ 5 にデータ受領画面が表示される（ステップ S T 2 9）。これにより、転送を受ける側のビデオゲーム装置 1 での動作が終了する。なお、ステップ S T 2 9 で表示される画面は、例えば図 2 5 に示すものであり、上半部に転送先ファイル番号が表示され（この図では、ファイル（3）に転送（移動）される。）、下半部に転送された選手データが表示されるようになっている。

【 0 0 6 2 】

なお、転送を受けた側のビデオゲーム装置1では、モニタ5に図26に示すような画面が表示される。この画面は、「はじめる」、「つづき」及び「ファイルをけす」が選択可能に表示されたものである。そして、「つづき」を選択することにより、モニタ5に図27に示すような画面が表示される。この画面では、上半部に「はい」及び「いいえ」の選択画面が表示され、下半部に転送された選手データが表示され、選択画面の「はい」を指定することで、転送された選手の再育成が実行可能となるようにされている。

【0063】

また、図28は、モニタ5に表示される初期ゲーム画面を示す図であり、最上部には月・週の時間の経過と、選手の「体力」及び「タフ」のレベルが表示されている。ここで、1/1WEEKは1月の第1週を示しており、選手の「体力」等のレベルはハートマークの塗りつぶし数で表示されている。また、中間部には選手と練習場所が表示されると共に、「練習」、「電話」、「回復」等の選択アイコンが表示されている。所定の選択アイコンを指定することで選手に所定の動作を実行させることが可能となる。最下部にはメッセージや会話内容等の表示欄が設定され、必要に応じて表示される。

【0064】

また、図29は、モニタ5に表示される「データ」及び「アイテム」のガイド画面を示す図であり、上下方向に表示されている項目を選択することで選手の個人情報や特殊能力、さらにはアイテムの内容等を確認することができるようになっている。図30は、図29で「アイテム」が選択されたときに表示される画面を示しており、上半部に「アイテム」アイコンが表示され、下半部にカーソルの移動により指定された「アイテム」アイコンに対応する「アイテム」名称及びその内容が表示されるようになっている。

【0065】

また、図31は、モニタ5に表示される装備品「アイテム」のガイド画面であり、上下方向に表示された装備品をカーソルの移動により指定することで、その装備品の選手の育成結果に影響を与える内容が表示されるようになっている。また、図32は、消耗品「アイテム」のガイド画面であり、上半部に表示された「

アイテム」アイコンをカーソルの移動により指定することで、その指定された消耗品「アイテム」の「アイテム」名称及びその内容が表示されるようになっている。

【0066】

上記のように構成されたキャラクタ育成処理制御が実行されるゲームでは、遊戯者が登録した新人選手を種々の練習等を積み重ねることで1軍選手として活躍できるところまで育成する一方、その育成した選手を最初に設定された基本能力と育成過程で付与されたアイテムとを別のビデオゲーム装置に転送することにより再育成することができるように構成されている。

【0067】

このため、先の遊戯者の意向を引き継ぎつつも後の遊戯者の意向も反映されるようになることから、先の遊戯者が育成した内容とは異なる別の面で優れた能力を備えた選手の育成が可能になり、従来にはなかった興趣に優れたゲームを実行することが可能となる。さらに、転送された別のビデオゲーム装置で再育成された選手は、その別のビデオゲーム装置での育成初期値にさらに追加のアイテムが付与された状態で先のビデオゲーム装置やさらに別のビデオゲーム装置に転送することができる。従って、1人の選手を何回も転生させながら多面的に優秀な能力を持った選手に育てることができ、従来のゲームにはなかった興趣を備えたものとなる。

【0068】

なお、本発明は、上記実施形態のものに限定されるものではなく、以下に述べるような種々の変形態様を採用することができる。

(1) 上記実施形態では、育成した選手を別のビデオゲーム装置に転送し、その転送した別のビデオゲーム装置で選手の再育成を行うようにしているが、育成した選手を別のビデオゲーム装置に転送しないで、再度同一のビデオゲーム装置で再育成するようにしてもよい。この場合、転送モードに代えて再育成モードを設定しておくようにすればよい。

【0069】

すなわち、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその

初期育成値を設定するステップと、設定されたキャラクタに対し前記複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの動作をモニタ上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得るステップと、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作部材によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して前記育成値の積算動作に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与するステップと、育成が成功したか否かを判断するステップと、再育成モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタであって前記初期育成値及び付与されたアイテムを備えたキャラクタを育成対象として設定するステップとを備えるようにすることができる。

(2) 上記実施形態では、ビデオゲーム装置 1 は、表示部 3 と操作部 4 とが一体に構成された携帯用のものとして説明しているが、表示部 3 と操作部 4 とを分離して構成することも可能である。この場合、表示部 3 として、テレビジョン受像機やパーソナルコンピュータのディスプレイ等を用いることができる。

(3) 上記実施形態では、転送モードが指示されたとき、育成に成功した選手を育成初期値及び付与されたアイテムと一体で外部に転送するようにしているが、育成に成功した選手を育成初期値と一体で外部に転送するようにしてもよい。このようにした場合でも、最初の遊戯者の意向を引き継いだ状態で次の遊戯者がその選手の育成を行うことになるので、従来とは異なった興趣を有するゲームが実現できる。

(4) 上記実施形態では、本発明に係るビデオゲーム装置、キャラクタ育成処理制御方法及びキャラクタ育成処理制御プログラムを記録した可読記憶媒体は野球ゲームを実行するものとして説明しているが、本発明は野球ゲーム以外の他のスポーツゲームや、スポーツゲーム以外の他のゲームにも適用可能である。従って、スポーツに関連するサクセスゲームの場合には、そのスポーツを行う上での技術能力が育成対象となることが多いが、他のゲームの場合には交渉能力、販売能力等を育成対象としてもよく、さらには性格等の能力以外のものも育成対象とすることができる。

【 0 0 7 0 】

以上説明したように、本発明は、育成モードが指示されたときに育成対象とな

るキャラクタ及びその育成初期値を設定し、この設定されたキャラクタに対し複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの動作をモニタ上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得る一方、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作部材によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与し、転送モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタを初期育成値及び付与されたアイテムと一体で外部へ送信するようにしたものである。

【 0 0 7 1 】

これにより、先の遊戯者の意向を引き継ぎつつも後の遊戯者の意向も反映されることになり、先の遊戯者が育成した内容とは異なる別の面で優れた能力を備えた選手の育成が可能になり、今まで以上に興趣性に優れたゲームを実行することが可能となる。

【 0 0 7 2 】

また、本発明は、外部から初期育成値及び付与されたアイテムを備えたキャラクタを受信し、育成モードが指示されたときに、受信したキャラクタを育成対象として設定するようにしてもよい。これにより、受信したキャラクタを育成対象として再育成することができるようになる結果、今まで以上に興趣性に優れたゲームを実行することが可能となる。

【 0 0 7 3 】

また、本発明は、育成に成功したキャラクタを初期育成値及び付与されたアイテムと一体で外部へ送信するときに、受信許可要求コマンドを送信するようにしてもよい。これにより、相手側から受信許可があったときにキャラクタを送信すればよいので、確実に相手側にキャラクタを送信することができる。

【 0 0 7 4 】

また、本発明は、外部から初期育成値及び付与されたアイテムを備えたキャラクタを受信するときに、送信要求コマンドを送信するようにしてもよい。これにより、確実に相手側から送信されたキャラクタを受信することができる。

【 0 0 7 5 】

また、本発明は、外部から受信したキャラクタを育成するときに、先に付与されたアイテムとは異なるアイテムをキャラクタに付与することができる。これにより、先の遊戯者が育成した内容とは異なる別の面で優れた能力を備えた選手の育成が可能になる。

【0076】

また、本発明は、転送モードにおいては同一キャラクタの外部への送信回数をモニタに表示するようにしてもよい。これにより、そのキャラクタの転生回数を知ることができ、ゲームを進行させる上での参考情報とすることができる。

【0077】

また、本発明は、育成に成功した1又は2以上のキャラクタを用いて行われる別のビデオゲームプログラムを実行可能に備えるようにしてもよい。これにより、自分の育成した選手によりゲームを進行させることができ、より興趣に優れたゲームを実行させることができる。

【0078】

また、本発明は、育成に成功したキャラクタを育成初期値のみと一体で外部に転送するようにしてもよい。この場合でも最初の遊戯者の意向を引き継いだ状態で後の遊戯者によりキャラクタの育成が行われることになるので、複数の遊戯者の意向が反映されたキャラクタが育成されることになり、従来にはなかった興趣に優れたゲームを実行させることができる。

【0079】

【発明の効果】

以上説明したように、請求項1及び2のビデオゲーム装置によれば、外部にデータを送信するデータ送信手段と、育成モード及び転送モードを選択的に指示するモード指示部材と、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその育成初期値を設定する第1の設定手段と、設定されたキャラクタに対し複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの行動をモニタ上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得る育成制御手段と、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作部材によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して育

成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与するアイテム付与手段と、育成が成功したか否かを判断する判断手段とを備え、転送モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタを育成初期値及び付与されたアイテムと一体でデータ送信手段により外部へ送信可能にするようにしたので、キャラクタの育成にあたって複数の遊戯者の意向が反映されることになり、従来にはない興趣性に富んだゲームが実行できるビデオゲーム装置が実現される。

【0080】

また、請求項3及び4のキャラクタ育成処理制御方法によれば、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその育成初期値を設定するステップと、設定されたキャラクタに対し複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの動作をモニタ上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得るステップと、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作部材によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与するステップと、育成が成功したか否かを判断するステップと、転送モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタを育成初期値及び付与されたアイテムと一体で外部へ送信するステップとを備えるようにしているので、キャラクタの育成にあたって複数の遊戯者の意向が反映されることになり、従来にはない興趣性に富んだゲームを得ることができる。

【0081】

また、請求項5乃至11の可読記録媒体によれば、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその育成初期値を設定するステップと、設定されたキャラクタに対し複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの動作をモニタ上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得るステップと、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作部材によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与するステップと、育成が成功したか否かを判断するステップと、転送モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタを育成初期値及び付与されたアイテムと

一体で外部へ送信するステップとを備えたビデオゲームプログラムが記録されているので、キャラクターの育成にあたって複数の遊戯者の意向が反映されることになり、従来にはない興趣性に富んだゲームを得ることができる。

【0082】

また、請求項12の可読記録媒体によれば、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクター及びその育成初期値を設定するステップと、設定されたキャラクターに対し複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの動作をモニタ上で行わせることでキャラクターの初期育成値に対して積算された育成値を得るステップと、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクターの育成状況及び操作部材によるキャラクターに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクターに付与するステップと、育成が成功したか否かを判断するステップと、再育成モードが指示されたときは育成に成功したキャラクターであって育成初期値及び付与されたアイテムを備えたキャラクターを育成対象として設定するステップとを備えたビデオゲームプログラムが記録されているので、同一のキャラクターを異なる面から再育成することができ、従来にはない興趣性に富んだゲームを得ることができる。

【0083】

また、請求項13のビデオゲーム装置によれば、外部にデータを送信するデータ送信手段と、育成モード及び転送モードを選択的に指示するモード指示部材と、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクター及びその育成初期値を設定する第1の設定手段と、設定されたキャラクターに対し前記複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの行動をモニタ上で行わせることでキャラクターの初期育成値に対して積算された育成値を得る育成制御手段と、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクターの育成状況及び操作部材によるキャラクターに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して前記育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクターに付与するアイテム付与手段と、育成が成功したか否かを判断する判断手段とを備え、転送モードが指示されたときは育成に成功したキャラクターを前記育成初期値と一体で前記データ送信手段により外部へ送信可能にするようにしたので、キャラクターの育成にあたって複数の遊戯者

の意向が反映されることになり、興趣性に富んだゲームが実行できるビデオゲーム装置が実現される。

【0084】

また、請求項 14 の可読記録媒体によれば、育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその育成初期値を設定するステップと、設定されたキャラクタに対し前記複数の操作部材の操作に応じて育成目的に沿ったそれぞれの動作をモニタ上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得るステップと、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作部材によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して前記育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与するステップと、育成が成功したか否かを判断するステップと、転送モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタを前記育成初期値と一体で外部へ送信するステップとを備えたビデオゲームプログラムが記録されているので、キャラクタの育成にあたって複数の遊戯者の意向が反映されることになり、従来にはない興趣性に富んだゲームを得ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の一実施形態に係るキャラクタ育成処理制御方法が適用されるビデオゲーム装置の構成を説明するための図で、(a)はその平面図、(b)はその側面図である。

【図 2】

図 1 に示すビデオゲーム装置の制御構成を示すブロック図である。

【図 3】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である。

【図 4】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である。

【図 5】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 6】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 7】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 8】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 9】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 10】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 11】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 12】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 13】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 14】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 1 5】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 1 6】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 1 7】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 1 8】

図 1 に示すビデオゲーム装置の動作を説明するためのフローチャートを示す図である。

【図 1 9】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 2 0】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 2 1】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 2 2】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 2 3】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 2 4】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 2 5】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 2 6】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 2 7】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 2 8】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 2 9】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 3 0】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 3 1】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【図 3 2】

図 1 に示すビデオゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画面を示す図である

【符号の説明】

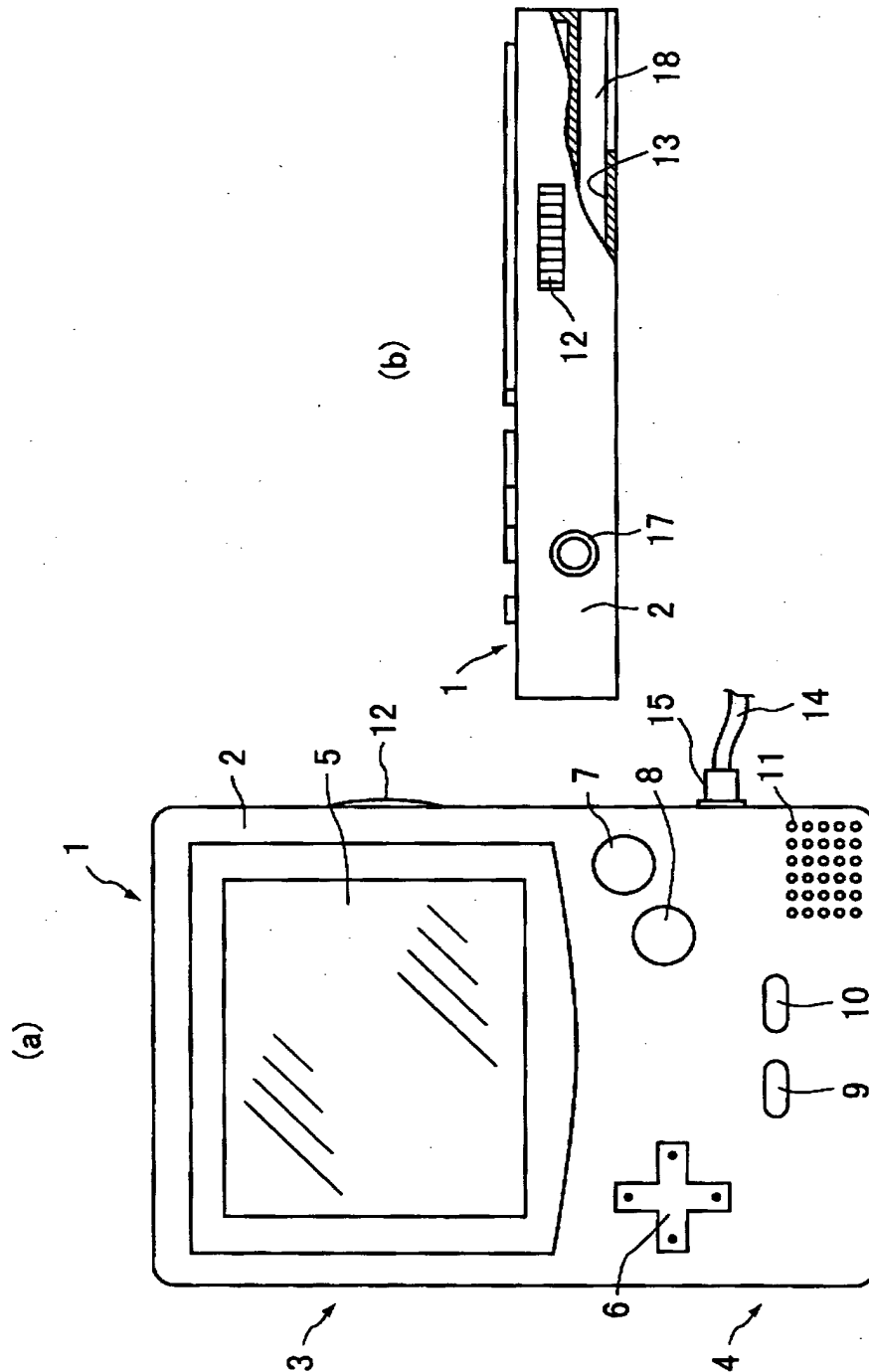
- 1 ビデオゲーム装置
- 4 操作部
- 5 モニタ

- 6 十字ボタン (操作部材)
- 7 第 1 押しボタン (操作部材)
- 8 第 2 押しボタン (操作部材)
- 9 スタートボタン (操作部材)
- 1 0 セレクトボタン (操作部材)
- 2 0 制御部
- 3 1 モード選択手段
- 3 2 初期育成値設定手段 (第 1 の設定手段)
- 3 3 再育成値設定手段 (第 2 の設定手段)
- 3 4 育成制御手段
- 3 5 育成成功判断手段 (判断手段)
- 3 6 アイテム付与手段
- 3 7 送信手段
- 3 8 送信手段

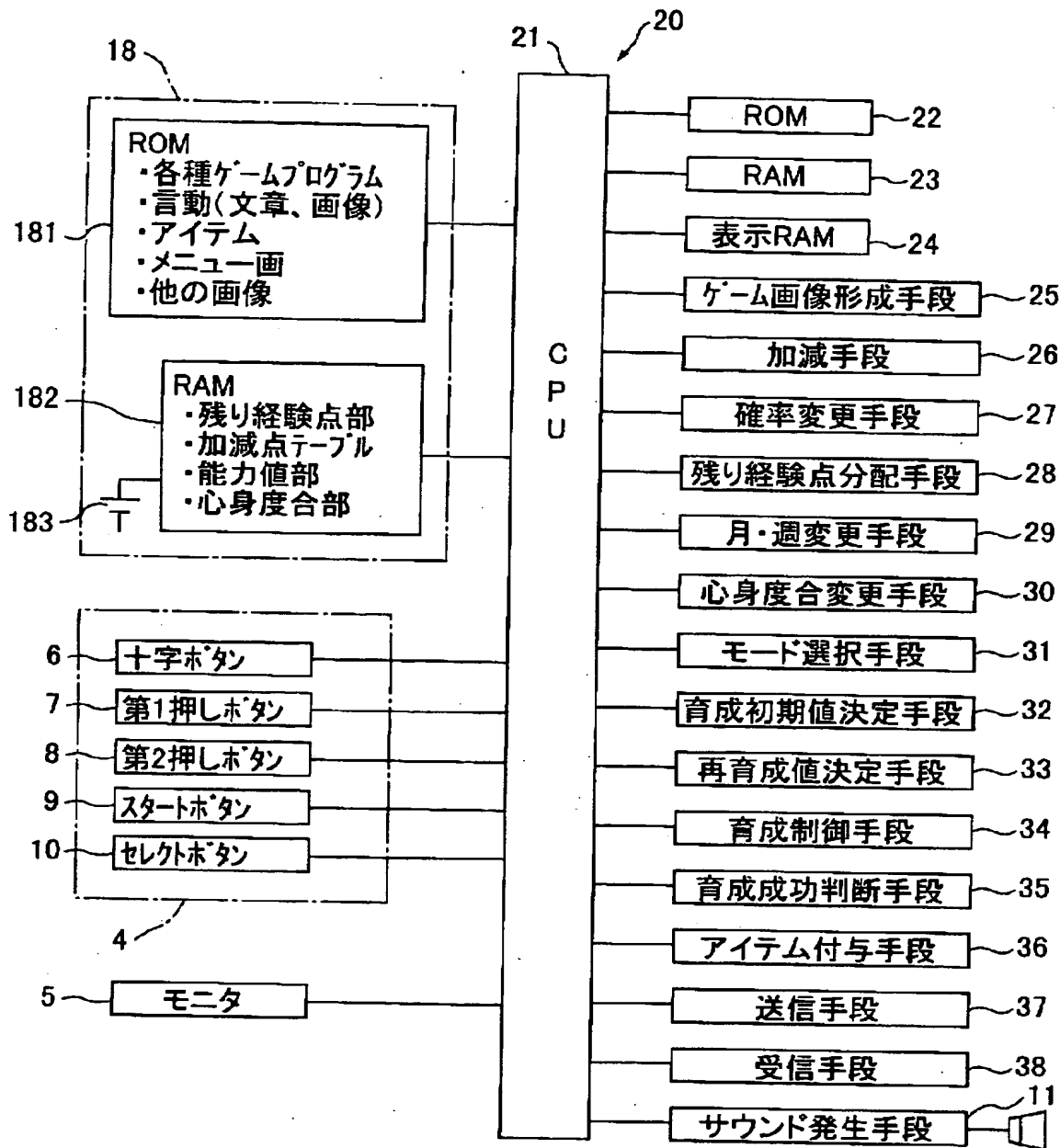
特平 1 1 - 3 5 5 2 0 2

【書類名】 図面

【図 1】



【図 2】





【図 3】

選手作成	
オート成長タイプ	成長タイプを 決めて下さい
おまかせタイプ	コンピューターにおまかせ
万能タイプ	平均的に成長
1番打者タイプ	出塁率・機動力 重視
2番打者タイプ	出塁率・バント力 重視
3番打者タイプ	総合的打力 重視
4番打者タイプ	パワー重視
8番打者タイプ	守備力重視
マニュアル成長タイプ	
マニュアル	自分で成長させる

【図 4】

選手作成		
名前	伊 藤	きき腕は どちらですか
チーム	オレックス	守 備
自 称	わたし	フ ェ ー ム
音 音 腕	右投 左打	趣 味
		終 了
右投 右打 左投 右打	右投 左打 左投 左打	右投 両打 左投 両打



【図 5】

OX 	伊 藤		OX	番号	50	2月1週
	1 年	24 才	体調		48 点	

キャンプでのトレーニングを
します

キャン プ	回 復		能力 ア ッ プ	個人 デー タ	評 価		
----------	--------	--	-------------------	---------------	--------	--	--




【図 6】

OX 	伊 藤		OX	番号	50	2月2週
	1 年	24 才	体調		48 点	




短距離ダッシュをします

打 撃	テ ィ ー	ダ ッ シュ	走 り 込 み	ノ ツ ク	実 践 守 備	筋 ト レ	も ど る
--------	-------------	--------------	------------------	-------------	------------------	-------------	-------------




【図 7】

OX 	伊 藤		OX	番号	50	2 月 3 週
1 報	24 才	体調		48 気		
ここから抜けます						
休 む	あ そ ぶ					も ど る





【図 8】

OX 	伊 藤		OX	番号	50	2 月 1 週
1 報	24 才	体調		48 気		
電話をかけます						
ニ ン グ	回 復	電 話	能 力 ア ッ プ	個 人 デ ー タ	評 価	

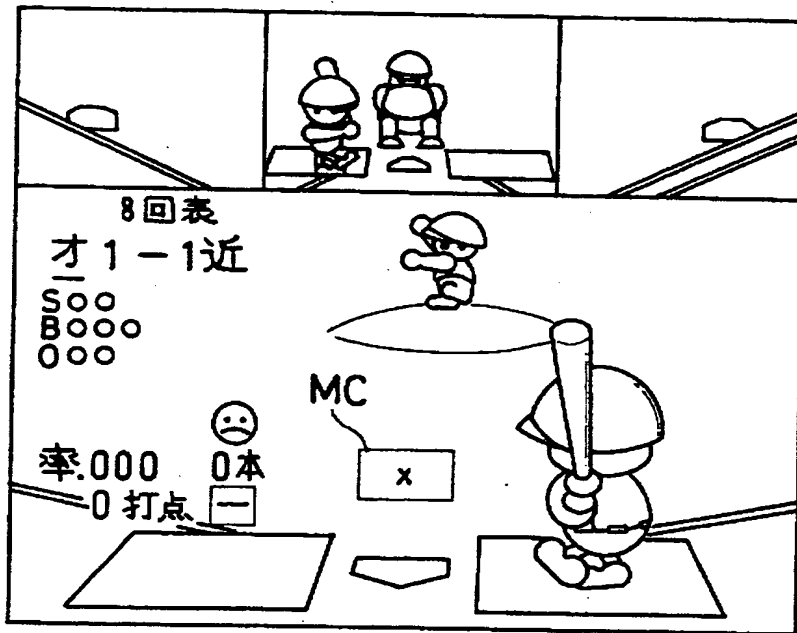
【図 9】

OX 	伊 藤		OX 音 50	2 月 1 週
1 年 24 才 体 調		や る		
コ ー チ に 連 絡 を と り ま す				
コ ー チ	チ ー ム メ イ ト	実 家		も ど る

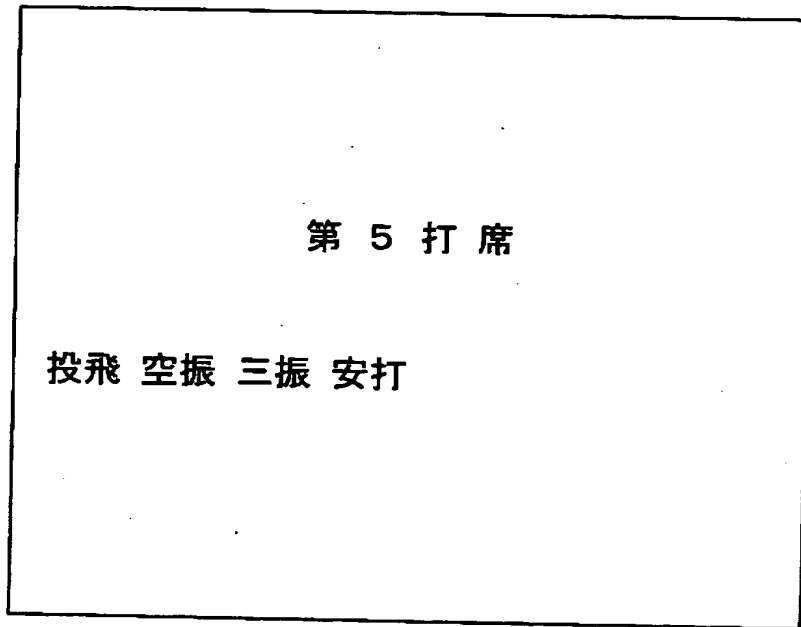
【図 10】

OX 	伊 藤		OX 音 50	2 月 4 週
1 年 24 才 体 調		や る		
OX 				
おい！伊藤。 今日のウエスタン戦はスタメンで行くぞ！				


【図 1 1】




【図 1 2】



【図 13】

OX 	伊藤	OX	50	4月2週
1 回	24 才	体調	弱	



ケガをしてしまった・・・
 医師の診断によると全治約2
 週間の脱臼らしい・・・
 打撃パワーが65に下がった
 !

【図 14】

能力アップ

	筋力	敏捷	技術	
残り経験点	36	65	44	

現能力
変化後

戻 る					
ミートサークル	10		20	D	D
打撃パワー	4			65	→ 65
走 力		40	10	8 D	→ 8 D
肩 力	24	5	5	8 D	→ 8 D
守 備		10	32	8 D	→ 8 D
チャンス	15	15	15		

打撃時のミートカーソルサイズ

【図 15】

				能力アップ	
	筋力	敏捷	技術		
残り経験点	0	2	2	現能力	変化後
対左投手	15	15	15		
バント			30		
内野安打		80	40		
パワーヒッター	80	20	30		
アベレージヒッター	30	20	30		
ヘッドスライディング		20	20		
盗 塁					

きわどいとき一塁に滑り込む	
---------------	--

【図 16】

				能力アップ	
	筋力	敏捷	技術		
残り経験点	4	50	7	現能力	変化後
戻 る					
ミートサイン	10		30	D	D
打撃パワー	4			65	→ 67
走 力		40	10	8 D	→ 8 D
肩 力	24	5	5	8 D	→ 9 D
守 備		10	32	8 D	→ 9 D
チャンス	修 得				

ボールを遠くへ飛ばす力

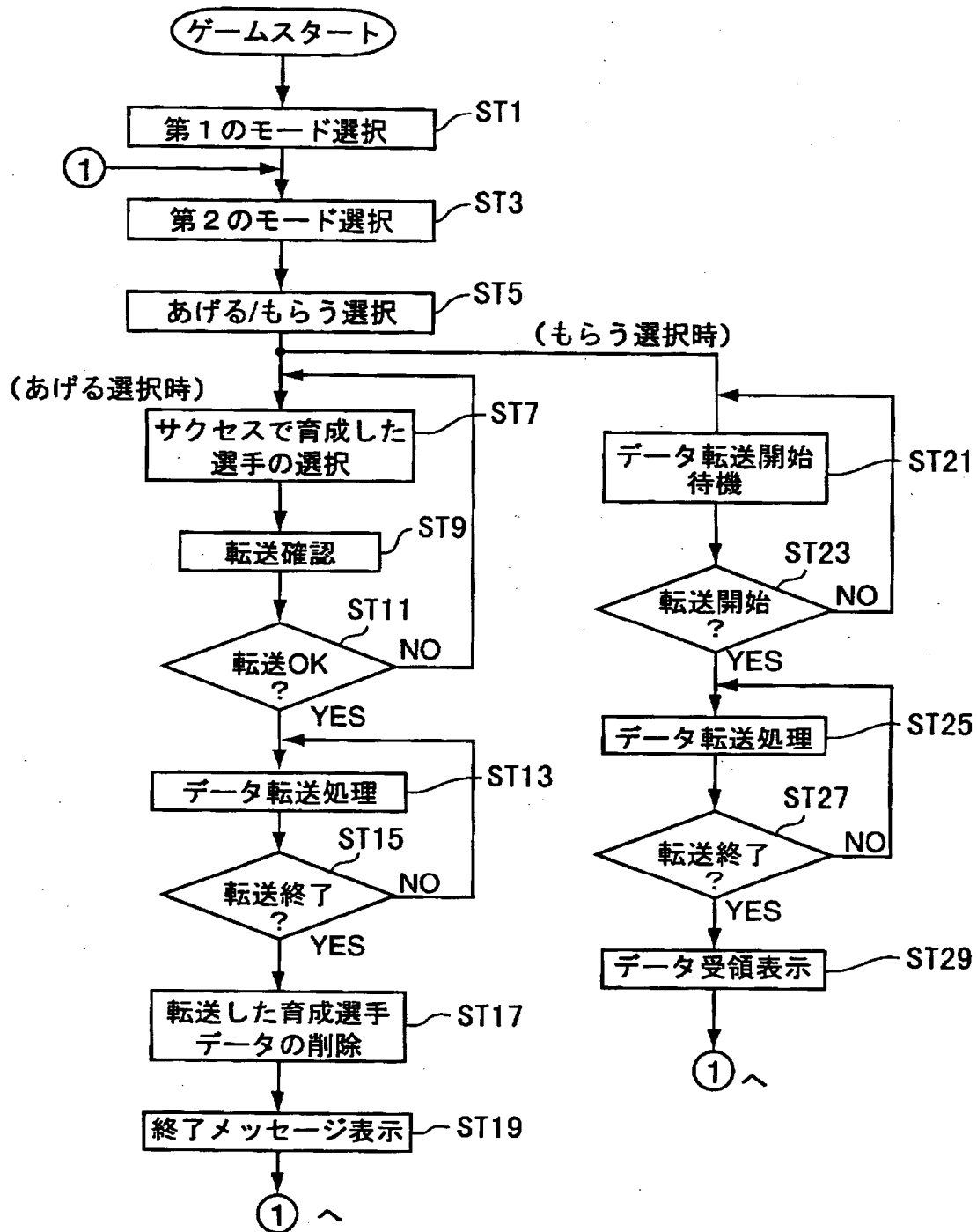
【図 17】

1 アレンジ	メニューに もどる	投手 アレンジ	パワー	走力	耐力	守備	
						本	点

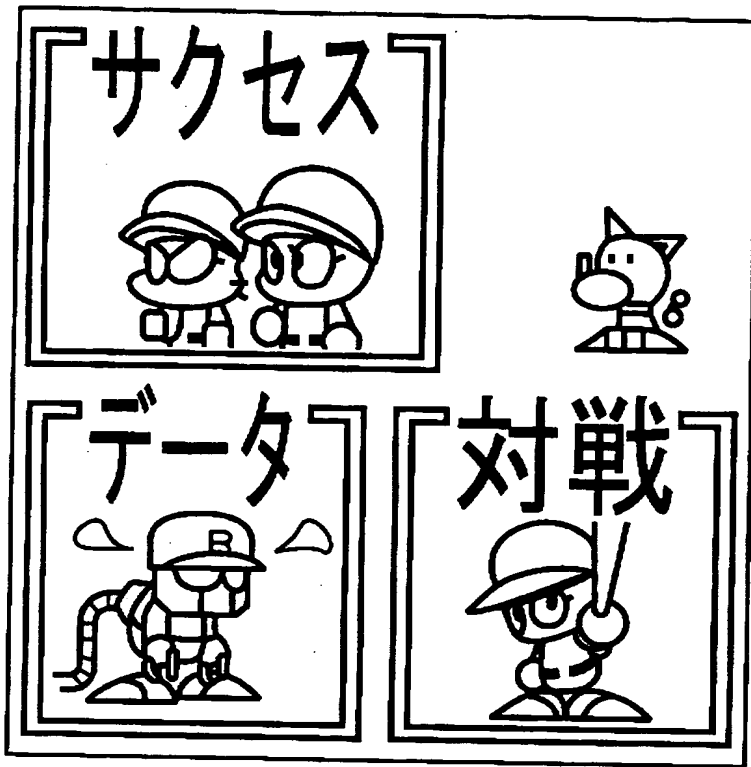
飯 山	若 葉	橋 本	大 山
古 川	湊	池 田	山 下
金 川	荒 井	城 山	今 中
池 上	山 口	中 野	宮 本

新人選手	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%; text-align: center;">伊 藤</td> <td style="width: 70%;"></td> </tr> <tr> <td style="border: 1px dashed black;"></td> <td style="border: 1px dashed black;"></td> </tr> <tr> <td style="border: 1px dashed black;"></td> <td style="border: 1px dashed black;"></td> </tr> <tr> <td style="border: 1px dashed black;"></td> <td style="border: 1px dashed black;"></td> </tr> </table>	伊 藤							
伊 藤									

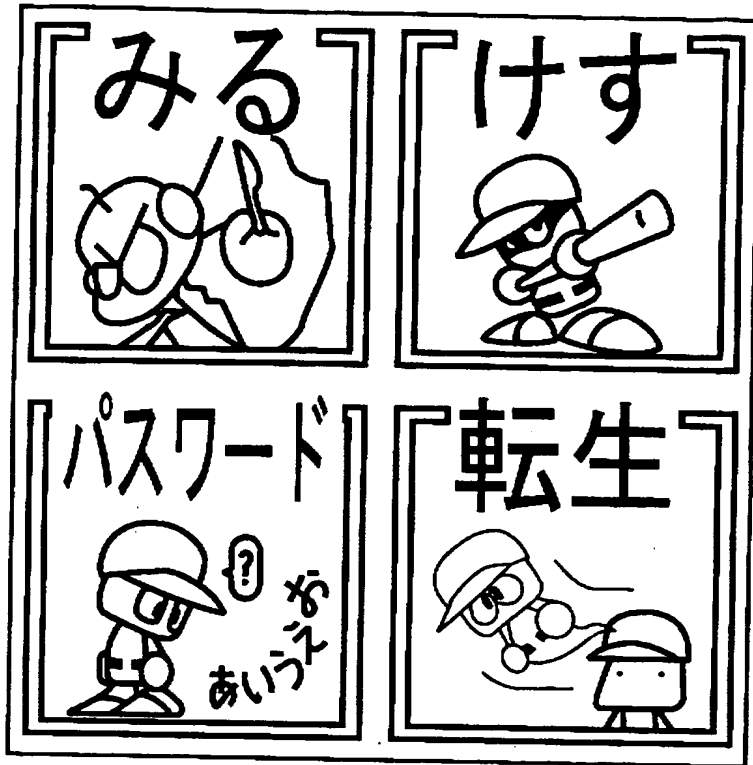
【図 18】



【図 19】











































【図 20】




【図 21】



【図 2 2】

△ ▽																	
																	
																	
																	
																	
<table><tr><td>No.18</td><td>ブルーウエーブ</td><td>背番号23</td></tr><tr><td>パワプロ</td><td>154Km/h</td><td>スタミナ A コントロール B</td></tr><tr><td>転生 2</td><td>右投 トルネード</td><td>←3↘3↓3↙4→2</td></tr></table>									No.18	ブルーウエーブ	背番号23	パワプロ	154Km/h	スタミナ A コントロール B	転生 2	右投 トルネード	←3↘3↓3↙4→2
No.18	ブルーウエーブ	背番号23															
パワプロ	154Km/h	スタミナ A コントロール B															
転生 2	右投 トルネード	←3↘3↓3↙4→2															

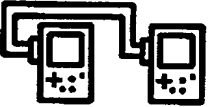

【図 23】

<p>このせんしゅを あげます。</p> <p>いいですか？</p> <p>はい いいえ</p>									
<p>No.18  <u>ブルーウェーブ</u> <u>背番号23</u></p> <table><tr><td><u>パワプロ</u></td><td>スタミナ A</td></tr><tr><td><u>154Km/h</u></td><td>コントロール B</td></tr></table> <table><tr><td><u>転生</u></td><td>右投</td></tr><tr><td><u>2</u></td><td>トルネード ◀3▶3↓3▶4▶2</td></tr></table>		<u>パワプロ</u>	スタミナ A	<u>154Km/h</u>	コントロール B	<u>転生</u>	右投	<u>2</u>	トルネード ◀3▶3↓3▶4▶2
<u>パワプロ</u>	スタミナ A								
<u>154Km/h</u>	コントロール B								
<u>転生</u>	右投								
<u>2</u>	トルネード ◀3▶3↓3▶4▶2								

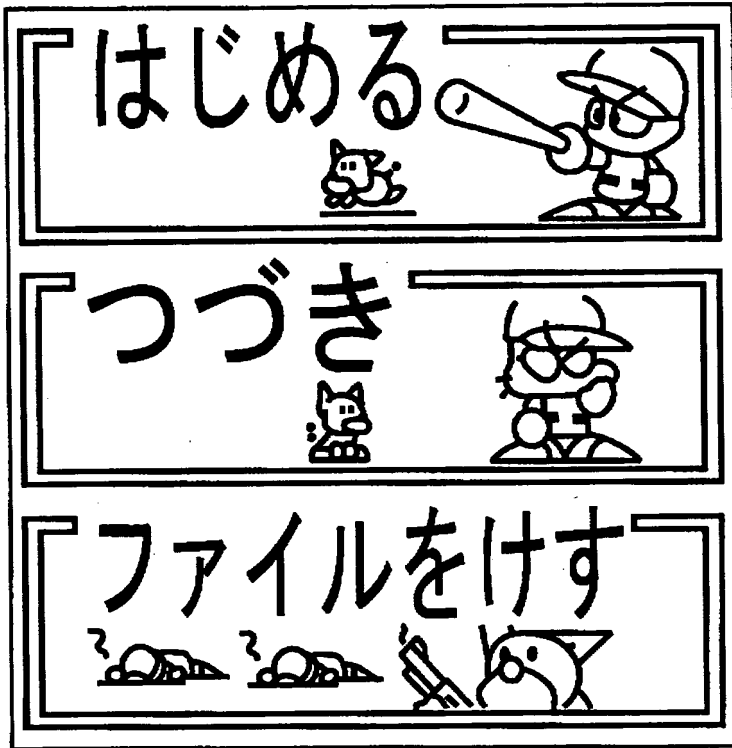
【図 24】



【図 25】


<p>もらったデータは、 ファイル(3)に いどうしました。</p>	
	
<p>No.18  <u>ブルーウェーブ</u> 背番号23</p>	
<p>パワプロ</p>	<p>スタミナ A</p>
<p>154Km/h</p>	<p>コントロール B</p>
<p>転生 2</p>	<p>右投 トルネード ←3♥3↓3♥4➡2</p>

【図 26】



【図 27】


このファイルでゲームをはじめます



 D はい いいえ

No.18 ファイル3

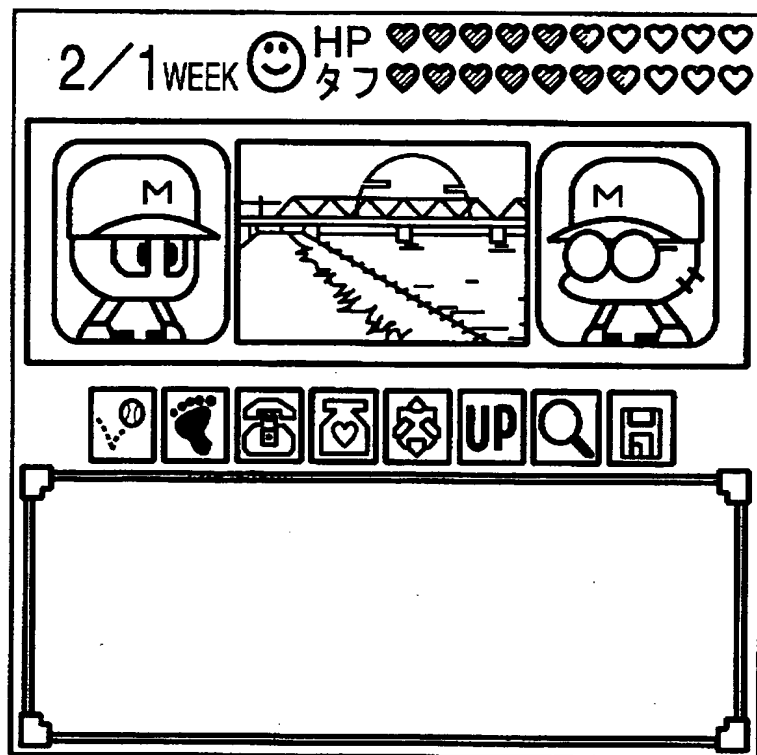
パワプロ 遊 遊捕 右投トルネード

1年 2/1WEEK

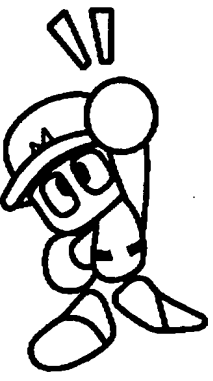
 転生 2

😊 HP  15
タフ  15

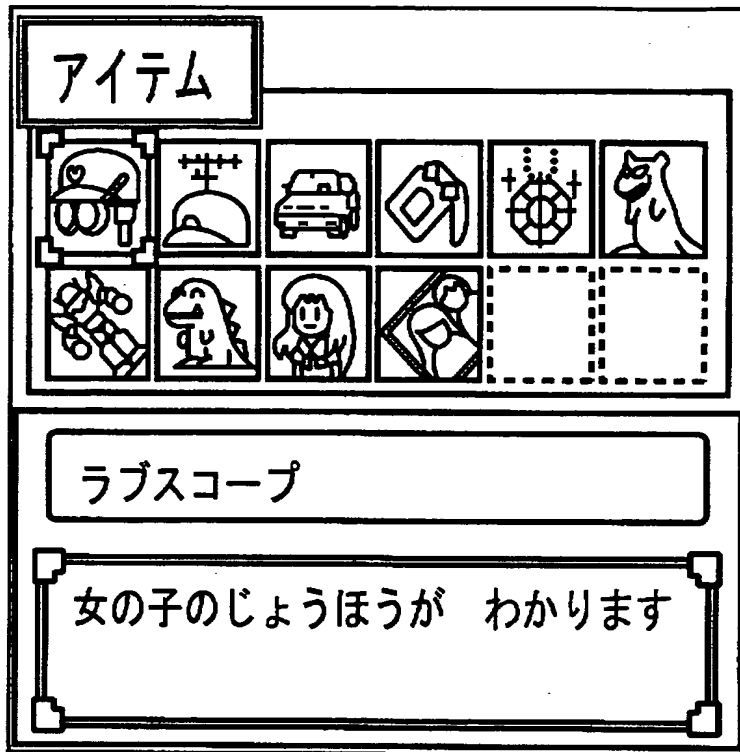
【図 28】



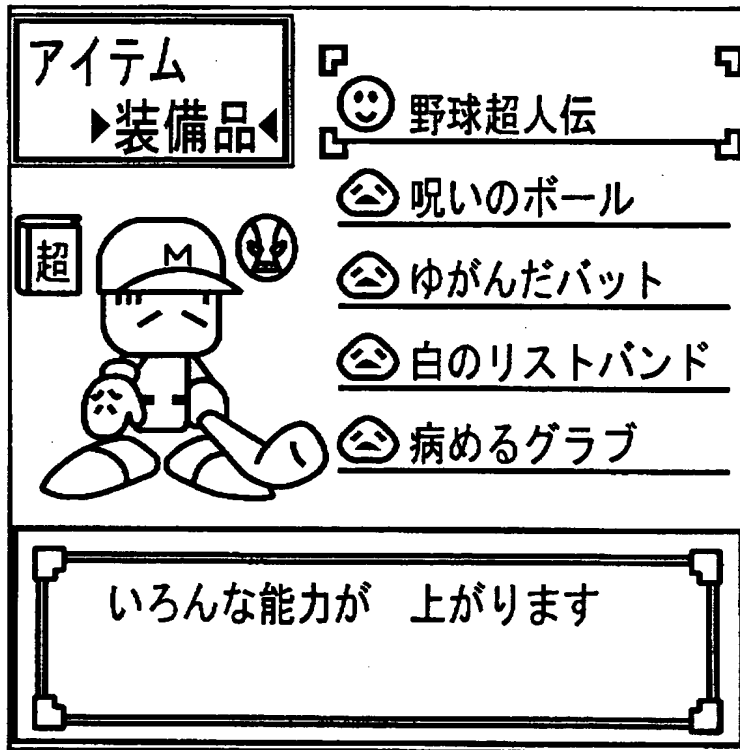
【図 29】

<p>データ アイテム</p> 	個人能力
	特殊能力
	からだの調子
	評 価
	アイテム
	アイテム▶装備品◀
	アイテム▶ 使う ◀
	もどる ↺

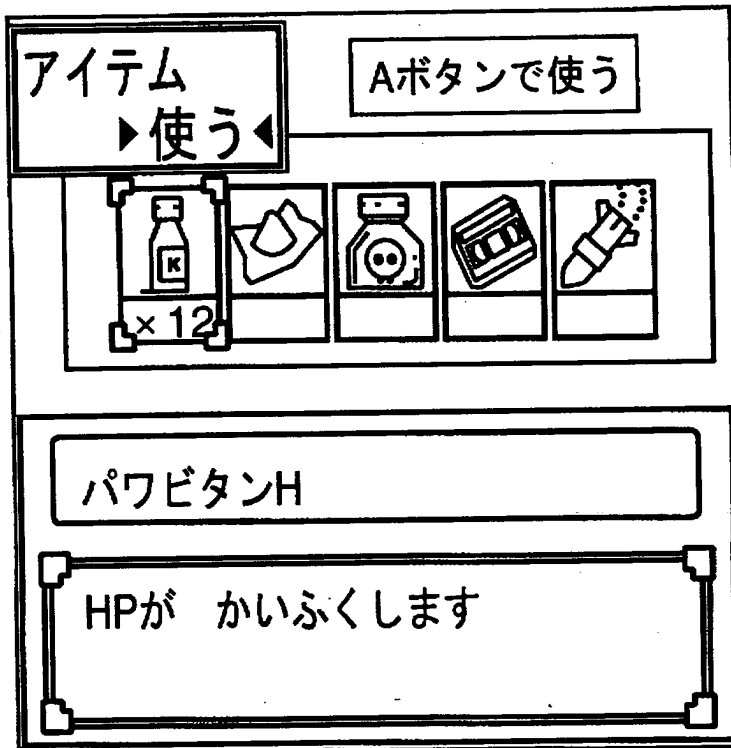
【図 30】



【図 3 1】



【図 3 2】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 興趣性に富んだゲームを得る。

【解決手段】 育成モードが指示されたときに育成対象となるキャラクタ及びその育成初期値を設定するステップ、設定されたキャラクタに対し複数の操作ボタン6乃至10の操作に応じて育成目的に沿った動作をモニタ5上で行わせることでキャラクタの初期育成値に対して積算された育成値を得るステップ、予め準備された複数種類のアイテムであってキャラクタの育成状況及び操作ボタン6乃至10によるキャラクタに対する行動指示操作の少なくとも一方に関連して前記育成値の積算値に影響を与えるアイテムをキャラクタに付与するステップ、育成が成功したか否かを判断するステップ、及び転送モードが指示されたときは育成に成功したキャラクタを前記育成初期値及び付与されたアイテムと一体で外部へ送信するステップを備える。

【選択図】 図1

【書類名】 出願人名義変更届

【整理番号】 26316

【提出日】 平成12年 4月 3日

【あて先】 特許庁長官殿

【事件の表示】

 【出願番号】 平成11年特許願第355202号

【承継人】

 【識別番号】 598138501

 【住所又は居所】 大阪市北区西天満4丁目15番10号

 【氏名又は名称】 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪

【承継人代理人】

 【識別番号】 100067828

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 小谷 悦司

【承継人代理人】

 【識別番号】 100075409

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 植木 久一

【承継人代理人】

 【識別番号】 100096150

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 伊藤 孝夫

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 012472

 【納付金額】 4,200円

【提出物件の目録】

 【物件名】 承継人であることを証明する書面 1

 【提出物件の特記事項】 手続補足書にて提出

 【包括委任状番号】 9900052

【プルーフの要否】 要

認定・付加情報

特許出願の番号	平成11年 特許願 第355202号
受付番号	50000415653
書類名	出願人名義変更届
担当官	田口 春良 1617
作成日	平成12年 5月17日

<認定情報・付加情報>

【承継人】

【識別番号】	598138501
【住所又は居所】	大阪市北区西天満4丁目15番10号
【氏名又は名称】	株式会社コナミコンピュータエンタテインメント 大阪

【承継人代理人】

【識別番号】	申請人 100067828
【住所又は居所】	大阪市西区靱本町2丁目3番2号 住生なにわ筋 本町ビル
【氏名又は名称】	小谷 悦司

【承継人代理人】

【識別番号】	100075409
【住所又は居所】	大阪市西区靱本町2丁目3番2号 住生なにわ筋 本町ビル 三協国際特許事務所
【氏名又は名称】	植木 久一

【承継人代理人】

【識別番号】	100096150
【住所又は居所】	大阪市西区靱本町2丁目3番2号 住生なにわ筋 本町ビル
【氏名又は名称】	伊藤 孝夫

次頁無

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000105637]

1. 変更年月日 1991年 6月20日
[変更理由] 名称変更
住 所 兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2
氏 名 コナミ株式会社
2. 変更年月日 2000年 1月19日
[変更理由] 住所変更
住 所 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号
氏 名 コナミ株式会社

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [598138501]

1. 変更年月日 1999年 8月 9日
[変更理由] 名称変更
住 所 大阪市北区西天満4丁目15番10号
氏 名 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪
2. 変更年月日 2000年 8月11日
[変更理由] 名称変更
住 所 大阪市北区梅田2丁目5番25号
氏 名 株式会社ケイシーイーオー